

The best of Niek Neuwahl:

Auf Teufel komm raus!

Das höllische Legespiel um große und kleine Teufelsgestalten.
Ein taktisches Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

In der Hölle brodelts heftig, denn der Oberteufel brütet einen wahrhaft höllischen Plan aus: Um seinen Nachfolger zu bestimmen, ruft er seine untergebenen Teufel zum großen Wettbewerb um den längsten Teufels-Schwanz. Ganz klar, daß jeden Teufel bei dieser Herausforderung der Ehrgeiz packt. Doch die entscheidende Frage lautet: Wer von all den Anwärtern dreht und windet sich am geschicktesten durch das Tal der Teufel? Da heißt es, Engelsgeduld aufbringen und höllische Übersicht bewahren, um sich nicht mit anderen Teufels-Schwänzen zu verheddern. Denn wer am Ende die längsten Teufels-Schwänze aufweisen kann, wird Sieger und darf zusammen mit dem Oberteufel die Hölle unsicher machen. Niek Neuwahl und ASS laden ein - zu einem teuflischen Legespiel mit viel Taktik, Tricks und listigen Kniffen.

Spieleranzahl: Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial: 56 Teufels-Kärtchen
1 Spielplan
Diese Spielanleitung

Spielziel: Jeder Spieler versucht, die Teufels-Kärtchen so geschickt auf dem Spielplan zu plazieren, daß die Körper seiner Teufel immer mit einem Schwanz-Ende verbunden werden. Wem es dabei auch noch gelingt, die eigenen Teufels-Schwänze länger werden zu lassen als die der Mitspieler, hat gewonnen!

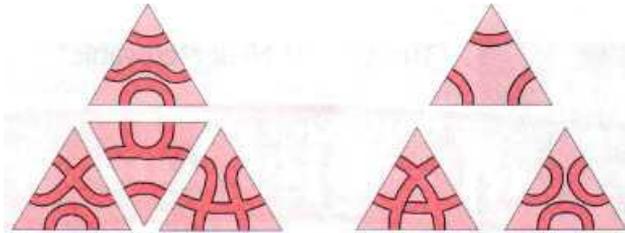
Spielausstattung: **Spielplan**
Der Spielplan, das Tal der Teufel, ist in sechs Segmente mit insgesamt 54 Zahlenfeldern unterteilt. Die Felder sind von 1 bis 27 durchnummeriert und jeweils zweifach vorhanden. Die Teufels-Körper und Schwanz-Enden am Spielplanrand sind mit den Buchstaben A bis T markiert.

Teufels-Kärtchen

Mit den 56 Teufels-Kärtchen kann man durch kluges Ablegen die Teufels-Körper mit den Schwanz-Enden so verbinden, daß die Schwänze so lang wie möglich werden... Es gibt sieben verschiedene Arten von Teufels-Kärtchen: drei symmetrisch aufgebaute und vier nichtsymmetrische.

- Spielvorbereitung:**
1. Zuerst müssen alle Teufels-Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel ausgebrochen werden.
 2. Dann werden die Kartellen gemischt und verdeckt um den Spielplan herum verteilt.
 3. Nun wird festgelegt, welchem Spieler welche Teufels-Körper gehören:
bei 2 Spielern: Ein Spieler erhält die Teufels-Körper A bis I, der andere die Teufels-Körper K bis T.
bei 3 Spielern: A bis F, G bis M, N bis T.
bei 4 Spielern: Es wird in 2 Teams gespielt; die Verteilung ist wie bei 2 Spielern.
 4. Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

**Die sieben
Teufels-Kärtchen:**



Die vier nichtsymmetrischen
Teufels-Kärtchen

Die drei symmetrischen
Teufels-Kärtchen

Das Spiel:

Zunächst werden die Spielregeln für das Zweipersonen-Spiel beschrieben. Die davon abweichenden Regeln für das Drei- und Vierpersonenspiel finden Sie am Ende der Spielregel.

Die Teufels-Körper sollten nun durch cleveres Ablegen der Teufels-Kärtchen möglichst so mit einem Schwanz-Ende verbunden werden, daß die gelegten Teufels-Schwänze länger sind als die der Mitkonkurrenten. Denn je länger, desto mehr Punkte. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger!

Spielbeginn:

Der erste Spieler zeigt auf ein beliebiges, freies Zahlenfeld (Ausnahme siehe unten) und nennt laut die aufgedruckte Zahl.

Jetzt dreht er ein beliebiges, verdeckt liegendes Teufels-Kärtchen um und legt es auf das ausgewählte Zahlenfeld. Er darf sich dabei aussuchen, in welche der drei möglichen Richtungen er das Kärtchen auf dem Spielplan ablegt.

Dies war der erste Zug. Ab jetzt gelten für alle Spieler folgende Legeregeln:

Weiterer

Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, darf immer zwei Teufels-Kärtchen legen.

Der Spieler dreht das erste Teufels-Kärtchen um und muß es auf das zweite Feld mit der zuletzt genannten Zahl plazieren.

Beispiel: Hat der vorhergehende Spieler sein letztes Kärtchen auf das Zahlenfeld 14 gelegt, muß der nächste Spieler sein erstes Kärtchen auf das zweite (symmetrisch angeordnete) Zahlenfeld mit der Nr. 14 legen.

Das zweite Teufels-Kärtchen darf er auf ein beliebiges, noch freies Feld (Ausnahme siehe unten) legen. Dabei muß er zuerst auf das vorgesehene Feld zeigen und laut die Zahl nennen, bevor er das Kärtchen umdreht und ablegt.

Ausnahme:

Das Feld, das ein Spieler auswählt, darf nicht direkt an die Teufels-Körper seiner Mitspieler anschließen.

Beim Plazieren der Teufels-Kärtchen ist es natürlich geschickt, an der Länge des eigenen Teufels-Schwanzes zu basteln - aber es ist durchaus auch interessant, den anderen Mitspielern die Chancen auf einen eigenen, langen Teufels-Schwanz zu nehmen, indem man z. B. für schlechte oder äußerst kurze Körper-Schwanzende-Verbindungen sorgt.

Spielende:

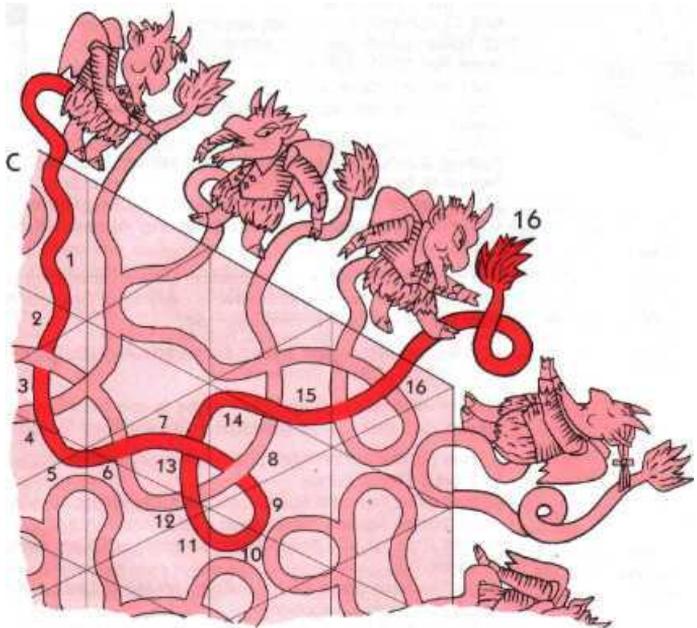
Sobald alle Spielfelder mit Teufels-Kärtchen belegt sind (zwei Kärtchen bleiben dabei übrig), wird gewertet,

Der Schwanz von Teufel A wird zuerst gewertet, dann fährt man reihum bis zu Teufel T fort. Die jeweiligen Punkte werden dem entsprechenden Spieler gutgeschrieben.

Die Zählweise ist wie folgt: Es wird beim Körper begonnen. Am besten fährt man mit dem Zeigefinger den Teufel vom Körper bis zum Schwanz-Ende ab. Dabei zählt jedes Kärtchen, das man „durchfährt“, einen Punkt. Sollte dasselbe Kärtchen wegen der Schwanzwindungen mehrmals durchfahren werden, wird es jedesmal erneut als ein Punkt gezählt (siehe Beispiel).

Teufel, bei denen zwei Körper bzw. zwei Schwänze miteinander verbunden sind, zählen keine Punkte.

Jeder Spieler addiert die Punkte seiner Teufel. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.



Beispiel einer Abrechnung: Der Spieler von Teufel C darf sich 16 Punkte gutschreiben.

Sonderregel
für drei Spieler:

Die Zahlen der Felder sind ohne Bedeutung. Eine wichtige Rolle spielen dagegen die sechs Segmente mit je 9 Feldern.

Der Spielverlauf ändert sich wie folgt:

Jeder Spieler darf nur ein Teufels-Kärtchen legen. Wer an der Reihe ist, zeigt auf ein Feld, dreht ein Kältchen um und legt es darauf. Der nächste Spieler muß nun sein Teufels-Kärtchen in ein anderes Segment legen.

Falls ein Spieler sein Teufels-Kärtchen nicht mehr in ein anderes Segment legen darf, weil dort bereits alle Felder belegt sind, bzw. die Ausnahmeregel greift, so kann das Kärtchen ausnahmsweise in das gleiche Segment gelegt werden. Ist auch das wegen der Ausnahmeregel nicht mehr möglich, muß der Spieler bis zum Spielende aussetzen.

Alle anderen Regeln des Zweipersonen-Spiels bleiben unverändert.

Sonderregel
für vier Spieler:

Die sich gegenüberstehenden Spieler bilden jeweils ein Team. Jedes Team versucht gemeinsam so viele Punkte wie möglich zu *erreichen*. Auch hier wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, d. h. jedes Teammitglied ist immer abwechselnd an der Reihe.

Ansonsten gelten die Regeln des Zweipersonen-Spiels.